Escopo Do Projeto Fly To WIN

Data: 14/04/14

Nome: Play 4FUN(Lucas Miotto).

Atividade de Programação

- Personagem: Controle / Vida

- Controle de Câmera

- Controle da mochila (Energia)

- Energia/ trigger para ganhar energia

- Pontuação (Moedas)

- itens para Bônus (velocidade, escudo, energia extra).

- Programação do mapa

- Criar em tempo de execução o mapa (trigger para o mapa)

 - Criar em posições aleatórias os obstáculos

 - Itens Bônus Criados Aleatório

- Criar Moedas em posições aleatórias

- Logica / regras do jogo (como ganha como perde etc...)

- GUI (Pontuação, Vida)

- Programação de Menus

 - Menu Inicial

 - Créditos

 - Ranking

Atividades de Arte

- Modelo do jogador

- Modelo da Jet Pack

- Modelo do mapa, paredes de lado e chão.

 -Prédios, ruas, casas.

- recolher texturas

 - recolher modelos de cidades.

- Modelo dos Objetos Inimigos

- Modelos de itens Bônus

- Modelos das moedas;

- Logo tipos do jogo/tela

-Texturas
 - Jogador. Moedas objetos inimigos

Atividade de Som

- Som do Movimento do jogador.

-ir para lado para cima baixo e bater nos lugares:

- Som quando pega a energia:

- Som quando pega as moedas

- Som que roda toda hora no jogo:

- Som Quando bate em algo

- Som de fundo do jogo Rodando

- Som quando pega itens Bônus